

# Écrire un roman, ça s'apprend



## Table des matières

<b>Introduction</b> .....	1
<b>Apprendre</b> .....	4
Lire, lire et lire .....	4
Structurer votre roman .....	4
1)La structure.....	4
2)Le plan .....	6
3)L'arc du personnage .....	7
<b>Vouloir</b> .....	9
Vos motivations .....	9
<b>Faire</b> .....	11
<b>Conclusion</b> .....	13

# Introduction

Comme vous lisez ce guide, j'en conclus que vous êtes donc intéressé par l'idée d'écrire un roman. Mais comme beaucoup d'entre vous, vous vous sentez bloqué à un moment plus ou moins avancé de l'écriture ou de la conception.

Je sais ce que c'est, croyez-moi, je suis passé par là. Vous pouvez éprouver des difficultés pour organiser vos idées, lier les scènes entre elles, structurer votre roman, voire tout simplement vous installer devant votre clavier et écrire.

Tout cela est bien normal. Nous avons tous les mêmes barrières qui nous bloquent et nous pourrissent la vie.

Dans ce petit guide, nous allons effleurer ensemble, et je dis effleurer parce qu'il faudrait un cadre plus vaste que ce simple guide pour aller en profondeur (ce sera l'objet des articles du site), nous allons donc voir ensemble les différents aspects de la création d'un roman.

**Car oui, j'affirme haut et fort qu'écrire un roman cela s'apprend.** Je ne parle pas de faire de vous un génie, ni même un romancier qui produira un best-seller par an. Il s'agit de faire de vous quelqu'un qui écrira de meilleures histoires qui fonctionnent et pour certains d'aller enfin au bout de leurs efforts.

La musique s'apprend. Le théâtre aussi. Dans le cinéma, tout le monde ou presque apprend à écrire un scénario. C'est logique, il existe des bases qu'il faut maîtriser pour bien faire son métier.

En réalité, les méthodes d'écriture sont la résultante d'une structure qui sous-tend bien des histoires que nous avons lues ou vues. Souvent, nous n'en avons pas conscience, car justement cela se joue au niveau du subconscient. Mais ne vous laissez pas déconcerter par le terme « méthode ». Il ne s'agit en aucun cas de brider votre créativité, mais de l'organiser.

Attaquons directement avec l'une des premières notions indispensables à tout écrivain.

# Apprendre

## Lire, lire et lire

Sans surprise, lire les œuvres des autres écrivains est sans conteste la meilleure chose que vous puissiez faire pour progresser. Et lorsque vous aurez l'œil un peu plus avisé, vous pourrez comprendre comment les auteurs articulent leurs récits et donc en identifier la structure. Attendez-vous donc à devenir critique.

Lisez des romans pour le plaisir évidemment, mais essayez aussi de vous montrer éclairé. Qu'est-ce qui a fonctionné pour vous dans cette histoire ? Comment avez-vous trouvé la fin ? Le début ? Ce que l'on appelle communément l'hameçon et qui est censé vous tenir en haleine dès les premières pages. La fin est-elle bien amenée ? Est-elle cohérente avec ce que vous avez lu jusqu'ici ? Et les personnages ? Comment évoluent-ils ?

Il y a tant de choses à analyser dans un roman dont certaines sont peut-être plus subtiles, comme le thème ou les symboles et qui pourtant participent toutes de « la tenue générale » de l'histoire.

Tout ceci peut sembler encore un peu flou pour vous si vous débutez dans le domaine ou si vous ne vous êtes jamais formé là-dessus, alors exercez votre analyse sur des choses simples citées plus haut. À mesure que vous en apprendrez plus sur [Histoire d'écrire](#) vous serez apte à aller plus en profondeur.

Enfin, j'en viens à l'apprentissage proprement dit. Je vous invite à lire tout ce que vous pouvez vous mettre sous la main en termes de méthode d'écriture. Les choix sont multiples. Vous pouvez peut-être commencer par le livre de Joseph Campbell [Le héros aux mille et un visages](#) pour comprendre les mécanismes inconscients qui régissent les histoires. Ensuite, je vous recommande de télécharger [mes fiches sur la structure du roman](#) qui, en quelques pages, vous permettront de prendre conscience de la structure d'un roman et de rapidement commencer à l'appliquer à vos propres écrits. Vous pouvez également visiter ma page « [Ressources](#) ».

## Structurer votre roman

### 1) La structure

Pour la grande majorité d'entre elles, les histoires suivent des structures qui très souvent se ressemblent.

Une histoire, c'est un conflit. Sans conflit, point d'intrigue et sans intrigue, point d'histoire. Mais plus encore que cela, une intrigue est une suite d'événements que votre personnage enchaînera pour arriver à ce qu'il désire. On distingue donc un point de départ d'un point d'arrivée. C'est ce voyage de ce point A à ce point B qui fait votre histoire et donc votre travail.

Dans l'écriture de scénarii, l'artiste découpe son scénario en trois actes. En écriture, nous scindons le deuxième acte en deux, ce qui nous donne donc quatre parties.

Ce que vous tenez entre les mains est un petit guide pour vous faire entreprendre ce qu'il est possible de faire pour structurer son roman. Je vais donc me borner à vous donner un aperçu de la structure sans toutefois pouvoir entrer dans les détails. Encore une fois, ce sera le but de travaux futurs.

Néanmoins, pour commencer, décortiquons un peu la structure en trois actes et en quatre parties.

### **Le 1<sup>er</sup> acte :**

Tout d'abord, le premier acte est la mise en place de l'histoire. Ce qui va la mettre en mouvement. Votre personnage est dans son monde normal, sa vie de tous les jours. Quelque chose va chambouler cet équilibre qui va le faire entrer en conflit avec une force antagoniste. C'est le rôle du premier acte que de mettre tout cela en place.

Comme dans toutes les autres parties, votre intrigue comportera des étapes, un peu comme des rites de passage pour votre personnage qui avancera dans l'intrigue et se trouvera transformé.

On trouve :

- L'hameçon : C'est ce qui va accrocher le lecteur. Celui qui va le faire rester à tourner les pages inlassablement jusqu'à la fin.
- L'élément déclencheur : C'est le premier contact que le héros a avec le conflit. Il n'est pas encore investi dans une confrontation, mais il voit que quelque chose ne va pas. C'est un appel à l'aventure.
- L'élément clé : L'élément clé c'est quelque chose, une action, un événement, qui va faire accepter l'aventure à votre personnage. Il s'engage de manière irrévocable dans le conflit.
- Le 1<sup>er</sup> nœud de l'intrigue : C'est un moment de chamboulement. Votre personnage est entré dans le conflit et dès lors son petit monde habituel change.

### **Le 2<sup>nd</sup> acte :**

- La première partie : Le personnage passe toute la première partie du second acte dans la réaction. Ce n'est pas un terme négatif, mais il n'a simplement pas assez d'information sur le conflit pour se permettre d'échafauder ses propres plans. Pour l'instant, il s'est engagé dans cette bataille et il réagit face à la puissance de l'adversaire.
- Le point central : C'est le milieu du second acte. C'est le moment où votre héros obtient une nouvelle information, une meilleure compréhension du conflit et des forces en présence. Il peut désormais passer à l'action.
- La deuxième partie du second acte : Il est temps pour votre héros non plus de réagir, mais d'agir, de pousser les forces antagonistes dans leur retranchement.

### **Le 3<sup>e</sup> acte :**

- Le 3<sup>e</sup> nœud de l'intrigue : Il marque le début du 3<sup>e</sup> acte. C'est le moment où votre personnage va frôler la mort. Tout dépend de votre genre, la mort peut être aussi bien physique que morale ou signifier la perte de quelque chose cher au personnage. L'idée, vous l'aurez compris, est ici que votre héros se retrouve au plus bas. C'est aussi le moment où il va faire face à ses motivations et se relever.
- Le Climax : C'est LE nœud de votre histoire. C'est ici que se résout le conflit. C'est pour ce dernier moment de conflit que toute votre histoire a été écrite.
- La résolution : C'est la fin. La respiration finale. Après avoir retenu votre souffle durant tout le climax, vous respirez. Le héros en a terminé avec le conflit et il est permis au lecteur de voir l'homme qu'il est devenu et ce qu'il ramène dans son monde ou ce qu'il a fait pour lui.

## 2)Le plan

Faire un plan en matière de roman n'a pas tout le temps bonne presse dans le milieu de l'écriture. C'est principalement à cause de cette idée romantique que la littérature tombe du ciel. Pourtant, je vous demande de me croire sur parole, faire un plan ne comporte que des avantages.

Je vous propose ici une liste non exhaustive des idées fausses que l'on se fait sur les plans et de ses bénéfices.

### **Idées fausses :**

- C'est du formatage. Faux, évidemment. Je pense que c'est un rejet que l'on fait de notre époque scolaire. Faire un plan ne veut pas dire avoir une structure rigide dont il ne faut pas s'écarter. C'est toujours vous le maître. Vous n'êtes plus à l'école.
- Limite la créativité. C'est peut-être l'argument le plus absurde. Travailler sur son plan, penser à son histoire à l'avance en termes de structure, d'arc de personnage et d'intrigue est déjà un acte de création.
- Enlève le plaisir de la découverte. En fait, faire un plan c'est tout le contraire. Lors de la conception dudit plan, vous serez dans la découverte et l'excitation de la nouveauté. Je vous concède toutefois bien volontiers que lors de la phase d'écriture ce sentiment de découverte sera moins présent.
- Perte de temps. Encore une fois, ces arguments sont sans fondement. Si cela signifie que le passage à l'écriture du roman proprement dite est retardé alors stricto sensu c'est juste. Mais c'est un petit sacrifice à faire pour gagner énormément plus de temps plus tard.

### **Bénéfices :**

- S'assure de l'équilibre de la cohésion de l'ensemble.
- Identifier les fausses pistes, les idées qui ne mènent nulle part. Rien de plus frustrant que de partir dans une direction et de s'apercevoir que cela ne mène à rien.
- Permet de s'assurer du rythme.
- Permet de fixer les points de vue.

- Et enfin motivation et assurance. Vous avez un plan, vous n'avez plus qu'à remplir les blancs (et c'est déjà beaucoup de travail).

### 3) L'arc du personnage

Souvent quand l'on parle de structure de roman, il n'est question que de l'intrigue. Il existe effectivement des romans qui ne sont basés que là-dessus et ignorent la progression interne du personnage. C'est tout à fait possible bien sûr, mais cela ne donne clairement pas les meilleures histoires. Malgré tout, comme le permet l'arc dit neutre ou plat, il est tout à fait possible de développer un arc du personnage alors que celui-ci ne change pas fondamentalement. Il changera alors le monde autour de lui par ses actions.

L'intrigue et l'arc du personnage doivent aller ensemble sinon vous aurez une histoire bancale dans laquelle il manquera quelque chose.

Travailler sur l'arc du personnage est une chose complexe qui nécessiterait beaucoup plus de place que ne m'offre le cadre de ce guide, mais voyons malgré tout les trois principaux arcs.

#### **L'arc positif :**

L'arc positif, comme son nom l'indique, voit le personnage principal évoluer positivement tout au long de l'histoire. Pour schématiser cette petite étude sur les arcs, disons que le terme Mensonge signifie les croyances erronées du personnage et la Vérité la croyance qu'il lui faut pour se libérer.

Dans l'arc positif, le héros dans son monde normal a une croyance erronée, un Mensonge dans lequel il croit et qui guide sa vie. Dans le conflit qui va suivre, il va réagir avec pour seule arme ce Mensonge qui lui dicte sa conduite. À mesure du développement de l'intrigue, il va évoluer vers la Vérité. Il va se rendre compte de ce dont il a besoin et abandonner ses fausses croyances pour la chose dont il a réellement besoin. Dans l'arc positif, le héros finit l'histoire transformé en quelqu'un de meilleur qui a embrassé la Vérité.

#### **L'arc négatif :**

Ce qu'il faut savoir tout d'abord, c'est qu'il existe plusieurs types d'arcs négatifs. On distingue souvent l'arc de la chute, de la désillusion ou de la corruption. Quoi qu'il en soit, le héros va finir l'histoire dans une situation bien pire ou au moins égale à celle du début de l'intrigue. Il n'aura donc eu aucune évolution positive. Le Mensonge aura eu raison de lui et l'aura entraîné vers le fond.

L'arc positif est fascinant en ce sens qu'il offre une diversité de parcours (si j'ose dire) assez vaste.

Dans l'arc de la chute, le personnage commence dans une situation peu enviable et il s'enfonce encore davantage.

En revanche, dans l'arc de la désillusion ou de la corruption, le personnage peut éprouver la Vérité, la toucher du doigt, pour ensuite se rendre compte que la Vérité à laquelle il croyait

tant est pire encore (désillusion) ou alors cette Vérité est rejetée par le héros qui se trouve corrompu par le Mensonge.

### **L'arc neutre ou plat :**

L'arc plat ou neutre est un exercice différent. Il est différent dans le sens où le personnage principal ne change pas. Il a déjà embrassé la Vérité et n'a donc pas de Mensonge qui le handicape. Il sait ce qui est bon pour lui et agit en accord avec ses convictions. Le héros ne change pas donc, mais il influence et change le monde autour de lui. Le Mensonge est dans le monde qui l'entoure et il va tout faire pour l'en chasser.

C'est l'arc favori des histoires de super-héros. En effet, ce genre de personnage détient une Vérité, une idée de ce qu'est un monde sinon parfait en tout cas de ce qu'il pense être le bien. À l'aide de leur Vérité, ils vont transformer le monde autour d'eux ou le protéger du Mensonge.



# Vouloir

Si apprendre est nécessaire à votre métier/passion de l'écriture, examinez vos motivations peut aussi être une bonne chose.

Écrire un roman n'est pas une petite entreprise, vous vous en êtes peut-être déjà rendu compte et si ce n'est pas le cas, cela ne saurait tarder. Vous allez au-devant de difficultés, de moment de doute et parfois de démotivation.

Alors, pourquoi écrivez-vous ?

## Vos motivations

Sachant ce qui vous attend (de longues journées de travail) vous devriez vous interroger sur ce qui vous pousse à écrire des histoires. C'est un projet personnel ? Quelque chose que vous désirez garder pour vous ? Que personne ne lira jamais ? Ou alors écrivez-vous pour être lu ? Devenir le prochain à vendre des dizaines de milliers de livres ?

Je ne porte aucun jugement, que vous vous trouviez dans l'une ou l'autre de ces catégories. Sachez simplement que tirer son épingle du jeu, même pour simplement vivre de ses écrits modestement, c'est très difficile. En tout cas par le système de l'édition traditionnelle.

Je pense sincèrement que toutes les motivations sont nobles. Ce sont les vôtres et vous ne devriez laisser personne vous en détourner. Votre but est de trouver un éditeur classique même si toutes les statistiques disent que cela s'avère très difficile ? Alors soit. Donnez-vous-en les moyens et poursuivez votre but sans relâche.

Connaître vos motivations vous permettra de mieux cibler vos priorités. Ce n'est pas la même pression selon que vous écrivez pour un projet intimiste ou que vous souhaitez être lu par le plus grand monde.

## **Vouloir, c'est aussi faire appel à sa détermination.**

En tant qu'écrivains, nous faisons tout ce qui est en notre pouvoir pour activer notre inspiration. Quelques fois cela signifie mettre en place de bonnes habitudes, des routines. Mais au milieu de tout cet élan d'inspiration, il ne faut pas négliger le lien entre inspiration et détermination.

L'inspiration est quelque chose d'évanescant. Elle fluctue sans que nous arrivions à la maîtriser totalement. Quand on croit la tenir, elle disparaît. Elle reste le temps qu'elle le souhaite et nous laisse frustrés.

Que pouvons-nous y faire ?

Tout d'abord, il faut accepter cet état de fait. Ensuite, il faut réaliser que nous pouvons faire appel à une autre ressource : la détermination.

Je crois beaucoup en la détermination. Elle est la force qui me fait lever tôt pour écrire, celle qui me fait veiller tard. Celle aussi qui me fait me poser devant mon clavier quand je ne me sens pas forcément très bien pour travailler. Je ne dis pas que c'est l'unique raison, il faut aussi une grosse dose de plaisir. Mais la détermination est un allié fiable qui vous fait ouvrir les yeux sur plusieurs choses au bout du compte.

Par exemple que :

1-Nous n'avons pas toujours besoin de l'inspiration pour écrire. Particulièrement si vous avez planifié vos écrits. Ce ne seront peut-être pas les meilleures phrases que vous aurez écrites de votre vie, mais à la fin de la journée vous aurez avancé. Et ça, c'est toujours une victoire.

2-La détermination crée une bonne atmosphère pour l'inspiration. Et pour cela il ne suffit pas que l'inspiration tombe du ciel. Il faut être prêt pour le moment où cela se produira. Nous voudrions tous croire que l'inspiration est un truc divin qui tombera du ciel sans que nous n'ayons rien à faire, mais c'est faux. Il faut sacrifier de votre temps, de la sueur pour la voir venir. Elle ne vient pas sans investissement et détermination.

### **Pourquoi écrivez-vous cette histoire ?**

Vous avez répondu sur vos motivations d'une manière générale, sur votre envie d'écrire. Mais sauriez-vous répondre à cette même question à propos de votre histoire en cours ?

Trouvez l'idée (le thème central) de votre histoire qui fait que vous allez passer une partie de l'année à l'écrire. Trouvez ce qui rend cette histoire plus intéressante à écrire que les autres. Ce qui vous parle. Pourquoi voulez-vous la raconter à tout prix ?

Normalement c'est le rôle de la planification, de la structure et de votre travail sur l'arc du personnage de faire ressortir tout ce qui vient d'être dit. Si toutefois vous n'avez pas procédé à ce travail, alors pensez à votre roman à la lumière de ces nouveaux éléments, intrigue, histoire personnelle, la résonance qu'elle a pour vous, etc.

# Faire

Une fois n'est pas coutume, commençons ce chapitre par une citation qui colle parfaitement à cette section comme à l'ensemble du guide :

*Avant donc que d'écrire, apprenez à penser.  
Ce que l'on conçoit bien s'énonce clairement,  
Et les mots pour le dire arrivent aisément.  
Hâtez-vous lentement, et sans perdre courage,  
Vingt fois sur le métier remettez votre ouvrage,  
Polissez-le sans cesse, et le repolissez,  
Ajoutez quelquefois, et souvent effacez.  
(Boileau, L'Art poétique)*

Faire, c'est passer à l'action. Et comme le dit Boileau, vingt fois sur le métier remettez votre ouvrage. Vous allez sans cesse le polir, ajouter, effacer. Votre roman c'est une pierre brute que vous allez tailler pour le faire devenir ce joyau ciselé dont vous rêvez depuis longtemps.

Attendez-vous à cela. Le travail va être long, dur parfois, mais également un bonheur. Si vous savez que vous êtes fait pour écrire des histoires alors rien ne vous arrêtera.

Cependant, vous découvrirez (si ce n'est déjà fait) que le cerveau est retors et qu'il use parfois de nombreux tours pour vous détourner de votre tâche. C'est un combat de tous les jours, surtout si vous avez un autre métier et que vous courez après le moindre moment pour pouvoir avancer votre roman.

Vous n'avez aucune excuse pour ne pas écrire. Même s'il existe bien des façons de ne pas le faire. En voici quelques-unes :

1. **Dormir d'abord.** Je ne suis pas un gros dormeur. Je ne sais pas non plus s'il y a une cause à effet ou si c'est personnel, mais me concernant, si je préfère aller me coucher ou que je reporte à plus tard mon travail sur mon manuscrit, je ne suis pas plus inspiré. Le croire est à mon avis une excuse pour ne pas le faire.
2. **Ne pas se fixer de but.** Se fixer un but, même modeste est un des meilleurs moyens de rester inspiré. Si vous avez une vision à long terme pour vos écrits, vous resterez motivé et l'inspiration ne vous quittera jamais (ou presque). Pour beaucoup de grandes réalisations dans d'autres domaines que l'écriture c'est le cas, alors pourquoi pas pour vous et votre saga de quinze tomes ?
3. **Laisser les autres vous prendre votre temps.** Ceux qui n'écrivent pas ont bien souvent du mal à vous comprendre. Cela peut au mieux leur paraître abstrait et au pire ils

n'arrivent pas à admettre que c'est un vrai travail et qu'il vous faut du temps. Ne permettez pas que l'on vous vole votre temps d'écriture. Établissez des règles pour vos moments de créativité. Il ne viendrait à l'esprit de personne de vous empêcher de faire votre travail alimentaire (si seulement...) alors il doit en être de même avec l'écriture.

Je pourrais décliner d'autres excuses comme celles-ci qui nous font reporter sans cesse le moment de passer à l'action. Je suis sûr que si vous cherchez par vous-même vous en trouverez d'autres qui peuplent votre quotidien. Ces activités chronophages sans aucun sens. Oui, oui toi là qui regarde le journal télévisé pour s'entendre raconter les news en boucle alors qu'un seul coup d'œil aux gros titres sur le Net suffit pour en savoir autant que lors de la grand-messe du vingt heures.

Votre volonté propre de vous mettre à écrire est une chose, mais parfois ce qui pousse certains débutants à remettre sans cesse le début, c'est un sentiment que rien n'est jamais assez bon pour commencer. Voilà ce que j'en pense :

Le perfectionnisme tue la créativité. Surtout pendant le premier jet. Ne laissez pas votre éditeur intérieur (sic) exiger la perfection. Avancez plutôt que de réécrire sans cesse pour essayer d'atteindre cette perfection illusoire. Vous aurez le temps de penser à tout cela lors de la correction.

## Conclusion

Pour terminer, écrire est un savant mélange de technique et de pratique. Bien sûr, vous trouverez des génies pour qui tout ceci surgit sans le moindre effort. Mais combien sont-ils ? Stephen King lui-même dit ne pas planifier ses livres. Soit, mais c'est Stephen King. Et pour être tout à fait honnête, quand il parle de ses romans dans son excellent livre que je vous conseille, [Écriture](#), il est capable d'analyser son récit. La structure pour lui, la planification, c'est inné. Nous n'en sommes pas tous capables, moi le premier.

Je le sais, je l'ai testé. Combien de fois suis-je resté bloqué, car cela « ne fonctionnait pas » que j'étais parti sur une piste qui ne menait à rien ou alors que l'arc du personnage ne s'avérait pas réaliste ?

Prévoir, planifier, jouer avec l'intrigue, c'est vous faire gagner beaucoup de temps in fine.

C'est peut-être la chose la plus importante de ce guide. Bien sûr, je crois fermement en la structure et en l'arc du personnage. Pour moi, tout ceci devrait travailler en synergie pour avoir un roman qui tient la route, qui fait vivre des émotions aux lecteurs et qui inconsciemment est une espèce d'allégorie de la vie.

Mais si je devais retenir un seul conseil de ce guide, ce serait : **ÉCRIVEZ**. Lâchez-vous, cessez de vous brider ou de croire que vous n'en êtes pas capables.

Écrivez, écrivez, écrivez. C'est en forgeant que l'on devient forgeron. N'est-ce pas ? (Ne négligez pas la technique cependant, hein ...)

Au stade où vous en êtes, vous vous fichez du regard des autres comme de votre dernière chemise. Il sera grand temps de vous en inquiéter plus tard et même là, il y aurait tant à dire. Fouillez, lisez la vie de certains auteurs édités et vous constaterez que beaucoup, peut-être comme vous, n'avaient pas un destin tout tracé sur la voie de l'édition. C'est possible pour vous aussi avec du travail, de la méthode et de l'acharnement.

C'est fini pour ce guide qui je l'espère vous aura été utile.

Si vous souhaitez en apprendre davantage sur les techniques d'écriture, la structure, l'intrigue, les personnages, mais aussi rester motivé durant la création, alors n'hésitez pas à vous inscrire sur mon site en cliquant sur le lien en dessous. C'est gratuit et cela ne vous engage à rien. Vous y obtiendrez en revanche mes fiches pense-bête sur la structure du roman.

Vous pouvez également me suivre sur ma page [Facebook](#).

Enfin ce guide vous a été offert gratuitement et je vous donne la permission, que dis-je, je vous exhorte à le diffuser à qui vous voulez si vous l'avez trouvé utile.

À très bientôt sur histoire d'écrire.